

Master System[®]

The
Ottifants[™]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho OTTIFANTS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. OTTIFANTS é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Encontre o Pai de Bruno

Bruno, o bebê Ottifant, pensa que seu pai foi capturado por alienígenas. Na realidade, ele está trabalhando até tarde no escritório. Mas um rastro de bonecos de gelatina caiu do bolso dele quando ia trabalhar. Para encontrar o seu pai, Bruno deverá seguir este rastro de doces, enfrentando todos os perigos que encontrar.

Uma casa, um porão, um edifício em construção, um escritório e a mata. Através dos olhos de Bruno, essas lugares comuns se transformam em mundos de emoção e perigo. O porão se tornará uma caverna escura e misteriosa; o escritório se transformará num arranha-céu de alta tecnologia.

Bruno depende de você para resgatar seu pai. Guie o nosso pequeno herói na sua missão imaginária de salvamento. Há inúmeros Ottiphantoms por aí que vão deixá-lo ocupado. Fique de olho nele e defenda-o da multidão de inimigos com um bombardeio de doces que saem do seu nariz.

Assuma o controle !



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Move o cursor para cima e para baixo nas tela do menu.
- Pressionando para a esquerda ou para a direita move o Bruno nessas direções.
- Pressionando para baixo faz Bruno sentar-se.
- Mantendo pressionado para cima e para baixo aparece uma tela de ajuda do local.

Botão 1

- Inicia o jogo.
- Introduz seleções na tela do menu.
- Abandona a tela de Opções.
- Faz com que Bruno salte (Salto) ou atire doces (Disparo).

Botão 2

- Introduz seleções nas telas do menu
- Faz com que Bruno salte ou atire doces.
- O salto e o disparo estão referidos na tela de Opções (consulte a página 6).

Características dos Ottifants

Ataque contra Inimigos

Bruno poderá fazer desaparecer os seus inimigos lançando doces ou blocos disparados da sua tromba, ou saltando sobre eles. Tenha cuidado, você não poderá saltar sobre alguns inimigos.

Aspiração e Disparo

Mantendo pressionado o Botão de disparo, Bruno aspirará os objetos com a sua tromba. Isso tem duas funções: as plataformas fora de seu alcance poderão ser aspiradas e depois usadas para subir em cima; Bruno se manterá num bloco até que se pressione Disparo para projetá-lo.

Escorregadores de Corda.

Salte bem alto para que Bruno alcance o gancho sobre o Escorregador de Corda. Ele irá agarrar e esperar. Pressione Disparo para saltar.

Superfant

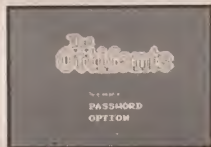
Depois que ter agarrado três polos amarelos, mantenha pressionado o Botão D e pressione Salto. Ele se tornará um Superfant aerotransportado. Use o Botão D para conduzi-lo a lugares que seriam inacessíveis de outro modo. Ele se converterá outra vez num Ottifant normal quando seus pés tocarem algo sólido.

Preparativos

Depois que aparecerem os créditos legais, aparecerá a Tela de Título The Ottifants, o Menu de Idioma e uma demonstração do jogo. Pressione o Botão D para cima e para baixo no Menu de Idioma para destacar o Idioma desejado, e os Botões 1 ou 2 para introduzir a sua escolha (o Idioma original é o Alemão).

Na Tela de Título, pressione o Botão D para cima e para baixo para iniciar o jogo (Start). Passe para a tela da Senha Secreta (Password) ou de uma olhada na tela de Opções (Option).

Observação: Se você esperar muito tempo na Tela de Título, ou no Menu de Idioma, a demonstração do jogo começará.



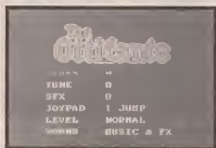
Opções

A tela de Opções permite a você trocar as condições do jogo. Pressione o Botão D para cima e para baixo para mover entre as opções.

Vidas (Lives): Jogue com 3, 5, 7 ou 9 vidas. Faça a sua escolha pressionando o Botão D para a esquerda ou para a direita.

Sintonia (Tune): Escute as músicas usadas no jogo. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para selecionar a música e pressione o Botão 1 ou 2 para tocar a música.

Efeitos Sonoros (SFX): Revisa os efeitos sonoros usados no jogo conforme foi explicado anteriormente.



Comando (Joypad): Escolha qual Botão que vai utilizar para Disparo e Salto. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para decidir entre o Botão 1 e o Botão 2.

Nível (Level): Poderá selecionar entre Treinamento (Training), Fácil (Easy), Normal ou Difícil (Hard). Quanto mais difícil o nível, maior será a porcentagem de bonecos de gelatina que você necessitará para abandonar cada etapa de um Otti-Mundo. O treinamento permite a você realizar simulações de partes dos 3 primeiros Otti-Mundos sem ter que agarrar os bonecos de gelatina.

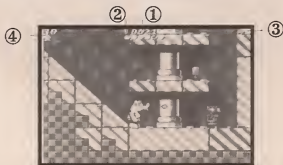
Som (Sound): Poderá jogar com a música e os efeitos especiais ligados ou desligados. Pressione o Botão D para a esquerda e para a direita até que apareça a combinação desejada.

Quando você tiver feito as opções, pressione o Botão 2 para retornar para a Tela de Título.

Sinais de Tela

Para resgatar seu pai, Bruno deverá viajar através dos Otti-Mundos. Cada mundo consiste de 3 etapas e de 1 batalha entre Bruno e o Chefe daquele mundo. No final, Bruno enfrentará o pior de seus inimigos: o Senhor Kaluppké, o chefe de seu pai.

- ① **Pontuação (Score):** Bruno conseguirá 5 pontos por cada inimigo que conquistar, 30 pontos por cada chefe inimigo que derrotar e 1 ponto para cada doce que pegar.
- ② **Pontos de Vitalidade (Vitality Points):** Cada vez que Bruno sofrer danos por parte de um inimigo ou pelo terreno perigoso, perderá pontos no seu indicador. Quando tiverem desaparecido todos os pontos e Bruno sofrer danos, ele perderá uma vida.
- ③ **Vidas (Lives):** Quando desaparecerem as vidas de Bruno, o jogo terminará. Pegue uma vida adicional por cada 1.000 pontos que Bruno fizer.
- ④ **Doces (Sweets):** Esse indicador mostra a porcentagem de doces que Bruno já agarrou até o momento (há uma bonificação especial se agarrar 100%). Quando Bruno tiver pego doces suficientes para sair de uma etapa, o indicador irá piscar.



Otti-Objetos



Os Bonecos de Gelatina aumentam a pontuação de Bruno



O Leite irá recuperar os pontos de vitalidade.



As Nascentes estão lá para serem puladas.



Os Blocos podem ser aspirados e usados posteriormente para dispará-los nos inimigos ou para escalar.



Os Interruptores acionam funções especiais, como a abertura de portas.



A Caixa de Surpresas é um controle. Quando Bruno perder uma vida, ele voltará para a última que tiver tocado. Se ele não tiver tocado nenhuma, ele voltará para o começo da etapa.



O Papel vale 100 pontos. Durante cada etapa do jogo cairá uma folha de papel. Tenha certeza de coletá-las para completar o jogo.



A Saída marca o fim de uma etapa. Toque-a para ir para a próxima etapa da busca. Se você tiver coletado a porcentagem necessária de Bonecos de Gelatina, Bruno desaparecerá entre uma ducha de doces. Se os Bonecos de Gelatina que estão em cima da saída estiverem piscando, você terá que voltar e buscar mais Bonecos.

Polos

Além de aumentar a sua pontuação, cada vez que você consegue três Polos, você receberá uma bonificação, que dependerá da combinação de cores que tiver coletado.

3 Vermelhos **Congela (Freeze):** Congela o movimento de todos os inimigos naquela etapa.

3 Verdes **Sapatos (Shoes):** Acelera o movimento do Bruno durante um breve período de tempo.

3 Amarelos. **Superfant:** Salte enquanto pressiona o Botão D para cima e Bruno poderá voar durante um breve período de tempo.

2 Vermelhos,

1 Amarelo **Escudo (Shield):** Durante um tempo Bruno será invisível.

1 Verde, 1 Vermelho

1 Amarelo **Bomba (Bomb):** Destruirá todos os inimigos da tela.

Estas habilidades especiais de bonificação durante um tempo limitado, aparece na parte esquerda superior da tela. Tente outras combinações de Polos para obter mais efeitos.



Os Otti-Mundos

A Casa

Os brinquedos de Bruno se rebelaram. Salte entre os blocos de edifício, tendo cuidado com os robôs, piões, as bolas que pulam e as maquetes de aviões.

O Porão

Arraste-se com cuidado através de cavernas escuras e sujas, cheias de centopéias, aranhas saltitantes e ácido pingando. Tenha cuidado com o demônio Otti na sala de caldeiras.

O Edifício de Construção

Equilibre-se sobre andaimes e rasteje através de tubos de esgoto. Os diques, as abelhas e os barris de petróleo aumentarão o perigo dessa fase.

O Escritório

Aqui, a tecnologia destrói tudo com aspiradores ameaçadores e máquinas de escritório gigantes. Nem mesmo a Senhora Hoppman, a mulher da limpeza, é a santa que parece.

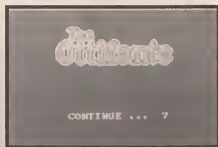
A Mata

O lugar de trabalho do papai se transformou numa selva, infestada de vespas zumbidoras e nativos que andam perambulando.

Se Bruno sair vitorioso em todos os campos de batalha, ele terá que lutar contra mais um inimigo: O Senhor Kaluppke, o chefe de seu pai.

Fim de Jogo / Continuação

Bruno poderá começar com 3, 5, 7 ou 9 vidas. O jogo terminará quando ele perder todas as vidas. Para continuar um jogo, pressione o Botão 1 antes que pare o cronômetro. Você poderá retornar ao jogo no início do Ótti-Mundo em que havia perdido a sua última vida. Você terá uma continuação adicional se resgatar a amiga do Bruno.



Senha Secreta

Você obterá uma Senha Secreta cada vez que passar por um Otti-Mundo. Isto permitirá a você voltar a um jogo que havia abandonado. Selecione Senha Secreta da Tela de Título e use o Botão D para percorrer os caracteres. Pressione o Botão 1 ou 2 para introduzir o caractere. Se cometer um erro e quiser voltar, pressione o Botão D para a esquerda até você alcançar o caractere que quer corrigir. Quando você tiver introduzido a sua Senha Secreta, pressione o Botão 1 ou 2 para ir para a Tela de Título. Selecione início e você retornará para o Otti-Mundo que havia abandonado. Caso contrário, voltará para o início do primeiro Otti-Mundo.



Tela das Maiores Pontuações

Se você conseguir uma das 5 maiores pontuações, poderá escrever as suas iniciais. Pressione o Botão D para percorrer os caracteres e depois pressione os Botões 1 ou 2 para escrever o caractere. Se cometer um erro e quiser voltar, pressione o Botão D para a esquerda até você alcançar o caractere que quer corrigir. Quando você tiver escrito as suas iniciais, pressione o Botão 1 ou 2.



Otti-Pistas

- Em primeiro lugar, jogue no modo Treinamento para se adaptar com o terreno sem ter que se preocupar com a quantidade de Bonecos de Gelatina que você coleta.
- Há algumas zonas escondidas de bonificação cheias de Bonecos de Gelatina e sem inimigos. Se você estiver numa dessas zonas, a regra a seguir é: colete, colete e colete.
- Se lembre dos locais dos interruptores, algumas etapas tem sistemas de interruptores complicados.
- Vá com calma, você não conseguirá bonificações por correr numa etapa.
- Se você não puder alcançar uma plataforma saltando, tente aspira-la com a tromba do Bruno.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.

TEC TOY

Nº CQ 0212 596814

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

78

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMÁZONAS